



Sorte



Analista de Desempenho



Campanhas de Várias durações



Aventuras



Lendas: Targueta



Rajada de Fogo

PERIÓDICO DE STREET FIGHTER RPG

PUNHO DO GUERREIRO

Edição 33 Ano 6

ESPECIALIZAÇÕES!

E MAIS: MANOBRA DO MÊS
ESTILOS MAIS PERMISSIVOS



EDITORIAL!

Nos anos 80 e 90, os RPGs geralmente tentavam cobrir todo tipo de situação. Como são jogos de infinitas possibilidades, os designers pareciam preocupados em trazer regras e sub-sistemas para qualquer coisa que pudesse acontecer. E muitas vezes esses sub-sistemas extrapolavam a proposta do jogo, e em certos casos nem conversavam direito entre si.

Street Fighter RPG buscou uma abordagem mais simples: o foco do jogo é o combate, e ali é onde ele mais brilha. Fora disso, simples testes de Atributos e Habilidades podem resolver qualquer situação de acordo com o senso do Narrador.

Talvez por isso, Street Fighter não trouxe várias das regras de outros Storyteller, como Qualidades e Defeitos ou Especializações. Essas últimas apareciam já nos livros básicos, e confesso que já joguei com elas, e foi muito divertido. Mais do que trazer bônus injustificados, elas possibilitam representar hobbies e profissões dos personagens (como Performance para Dee Jay em seu Carisma, por exemplo). Esta edição traz dicas de como usar isso em seu jogo.

Também trazemos várias outras matérias, como regras de sorte, orientações para campanhas curtas, médias e longas, um extenso material sobre o filme de Brandon Lee Rajada de Fogo e outras coisas. Mas encerro com uma homenagem a Júlio César Targueta, Street Fighter que faleceu em 7 de julho de 2022. Júlio era ator e wrestler, e participante ativo da comunidade nas horas vagas. Tive boas interações com ele e nos enfrentamos no Circuito Online algumas vezes. Como singela homenagem, a Lenda do Circuito deste mês é um Street Fighter novato, mas que com certeza fez história na cena: Targueta. Vá em paz, meu irmão.

Nós vamos ao encontro do mais forte!

SUMÁRIO!

MATERIAL DE JOGO	4
AVENTURAS	16
MANOBRA DO MÊS	20
LENDAS DO CIRCUITO	22
RAJADA DE FOGO	26

Editor: Eric M. Souza

Textos: Arnaldo Ferrão, Davi Campino, Eric M. Souza, Ingo Müller, Richard "Bat" Brewster

Mapas: Eric M. Souza

Diagramação: Eric M. Souza

Layout da Capa: Eric M. Souza

MATERIAL DE JOGO

REGRA DO 10!

O "10" é sucesso automático

O Punho do Guerreiro #3 abordou alguns sistemas alternativos de rolagem de dados. Este é mais um sistema diferente que pode ser usado pelo grupo.

Pela regra de SFRPG, "A Regra do 1" pág. 12 – Livro de Regras 20 anos, toda vez que sair 1 numa rolagem de dados, ele anula um sucesso.

Mas em se tratando de jogos on-line, sites como RRPg ou Roll20 aplicam muitas rolagens com valor "1", o que acaba irritando muitos jogadores e mestres.

Pensando assim, no grupo em que participo, resolvemos criar uma regra (não oficial) para nossos jogos on-line:

- 1) Toda vez que na rolagem de dados sair "10", este será crítico.
- 2) A rolagem "10" eliminará o "1", caso caia na mesma rolagem, seja de Habilidades ou de Danos.
- 3) Sucesso nas rolagens continuam com dificuldade "6", exceto se o Mestre julgar necessário.
- 4) A rolagem que sair "1" continua causando falha em rolagens entre "6 e 9".

ARNALDO FERRÃO



SORTE!

Sorte é um fator que existe em alguns RPGs como característica do personagem, ou uma qualidade especial, mas em Street Fighter significa apenas que o jogador tem uma tendência para acumular sucessos.

Contudo, a sorte é um elemento que aparece em histórias de artes marciais, geralmente de forma cômica, e pode ser um plot interessante a ser explorado. Mesmo em jogos de luta, ela existe, tendo como maior exemplo Shingo Yabuki, de King of Fighters, que não é muito poderoso, mas para equilibrar, tem uma tendência absurda a conseguir Critical Hits, que causam mais dano.

Existem duas formas pelas quais Sorte pode ser adicionada como um elemento em Street Fighter RPG:

- **Sorte como Qualidade:** Se você utiliza Qualidades e Defeitos (Punho do Guerreiro #10 e #11), Sorte pode ser uma Qualidade de 5 pontos. Com essa Qualidade o jogador pode, uma vez por cena, explodir os 10 em uma rolagem sua. Isso significa que cada 10 contará como 2 sucessos ao invés de um. O jogador poderá anunciar que está usando sua Qualidade após ter feito a rolagem, e pode ser qualquer tipo de rolagem, porém apenas uma por cena.
- **Sorte como Antecedente:** Se você não utiliza Qualidades e Defeitos, mas mesmo assim quer incluir Sorte no jogo, ela pode ser um Antecedente especial. O funcionamento é o mesmo: à escolha do jogador, ele pode explodir os 10 em uma rolagem sua, de modo que cada 10 conte como dois sucessos. Ele pode usar esse recurso um número de vezes por História igual ao seu nível do Antecedente. Por exemplo: Shingo Yabuki possui Sorte 5, então ele pode usar sua Sorte cinco vezes por História.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

ESPECIALIZAÇÕES!

O Storyteller utilizado no Mundo das Trevas possui algumas regras para personalizar o personagem que não aparecem em Street Fighter RPG. Uma delas, que vem no livro básico das várias linhas, é a de Especializações.

Funciona da seguinte forma: sempre que um personagem possui 4 ou mais em um Atributo ou Habilidade, ele pode escolher uma especialização. Pensando em profissões, trata-se de alguém que se especializou, fez um Mestrado ou Doutorado, e é proeminente na área, tornando-se conhecido por sua habilidade especial.

As Especializações permitem que o personagem obtenha mais sucessos quando está realizando a tarefa em que ele é especialista. Existem dois sistemas para isso:

- **Sistema tradicional:** Quando o personagem faz uma rolagem dentro de sua especialização, cada 10 permite rolar mais um dado. Deste modo, há 50% de chance de obter um novo sucesso, que se somará aos já obtidos, mas 10% de chance de sair um 1, retirando um sucesso original. Também há 10% de chance de sair outro 10, que além de contar como um sucesso extra, permite rolar novamente outro dado.



- **Sistema aprimorado:** Quando o personagem atua dentro de sua especialidade, cada 10 conta como dois sucessos ao invés de um. Além de agilizar o jogo, sem precisar de rolagens extras, esse sistema evita o risco de perder sucessos rolando o dado extra concedido pela Especialização. Contudo, o número de sucessos aumentará consideravelmente (podendo até mesmo chegar ao dobro da parada, numa rolagem incrível), o que pode gerar resultados incríveis, como deixar uma plateia boquiaberta.

Cada grupo deve decidir qual sistema utilizará, se prefere a aleatoriedade de rolar mais dados, ou a garantia de mais sucessos na ocorrência dos 10.

As Especializações cobrem determinadas tarefas (veja o box central na próxima página). Elas são formas de tornar o personagem mais interessante e profundo fora de combate, representando seus hobbies e habilidades especiais. Dee Jay, com Carisma 6, pode ter Performance como Especialização, explodindo os 10 rolados quando atuar em cima de um palco. Guile, com Condução 4, pode ter Pilotagem, fazendo manobras arriscadas em jatos.

De todo modo, Especializações em Atributos e Habilidades nunca poderão interferir no combate. Independentemente da escolha do jogador, ele não poderá argumentar nesse sentido (por exemplo, alegar que escolheu Atletismo em Destreza para tentar melhorar seus sucessos em esquiva com Destreza + Esportes; repetindo: nenhuma Especialização em Atributos e Habilidades afetará qualquer rolagem em um turno de combate).

Especializações em Técnicas

Nos jogos do Mundo das Trevas, as Especializações existem em Atributos e Habilidades. Street Fighter, por sua vez, excluiu o Talento Briga e criou as Técnicas, que representam habilidades de luta. Especializações em Briga incluíam socar, chutar, realizar uma chave de braço e outras situações que Street Fighter resolve com Técnicas e Manobras, em que os jogadores geralmente já possuem mais dados para rolar.

Por isso, não é recomendado utilizar as Especializações para Técnicas. Além disso, o objetivo de seu uso é diferenciar o personagem fora de combate, e não ganhar bônus em rolagens na arena. Contudo, alguns grupos podem desejar utilizar Especializações para as Técnicas, a fim de representar Manobras que o personagem domina como ninguém.

Caso seja o intuito do grupo de jogo, as Especializações nas Técnicas não cobrirão tarefas específicas. Isso será mais restrito: se o personagem tiver 4 ou mais em uma Técnica, ele pode escolher uma única Manobra Básica ou Especial relacionada àquela Técnica. Sempre que fizer rolagens com aquela manobra, ocorrerá a explosão dos 10 (de acordo com a versão da regra utilizada na mesa de jogo, Tradicional ou Aprimorada).

Vale lembrar que devem se tratar de rolagens que envolvam a ativação da manobra, o que não inclui testes de Força para manter Apresamentos Sustentados. Por exemplo: Chun Li possui em Chute a Especialização Lightning Leg. Quando utilizar essa manobra, seus 10 rolados no dano explodirão. Já Dhalsim tem Especialização em Apresamento com Brain Cracker. Assim, os 10 rolados no dano da manobra explodirão, mas não no teste de Força para manter o Apresamento.

LISTA DE ESPECIALIZAÇÕES!

A seguir, alguns exemplos de Especializações. Jogadores e Narradores são livres para criar outras para Atributos e Habilidades, inclusive para representar hobbies e outras características não cobertas por SFRPG, como xadrez, guitarra, design de jogos e outras.

Atributos

- Força: Aperto de mão forte, Duelo de Força, Esforço Prolongado, Levantar Peso.
- Destreza: Movimentos Suaves, Atletismo, Dança, Mãos Leves, Desenho, Ofícios.
- Vigor: Resistência à Dor, Fôlego, Resistência ao Movimento, Longos Esforços, Doenças.
- Carisma: Sociabilidade, Encantamento, Sofisticação, Presença, Performance.
- Manipulação: Argumentação, Sedução, Ludibriação, Convencimento.
- Aparência: Sensualidade, Imposição, Simpatia, Atratividade
- Percepção: Visão Aguçada, Audição Aguçada, Movimentos, Leitura de Pessoas, Detalhes Escondidos.
- Inteligência: Compreensão, Criatividade, Resolver Problemas, Memória, Aprendizado
- Raciocínio: Mudar de Estratégia, Emboscadas, Solução Rápida, Jogos e Desafios

Habilidades

- Prontidão: Armadilhas, Emboscadas, Multidões, Ruídos, Coisas Ocultas, Odores
- Interrogação: Cativar, Ameaçar, Violência Física, Interrogatório Longo
- Intimidação: Ameaças veladas, Coerção Física, Chantagens, Bater e Assoprar
- Perspicácia: Aprender Coisas, Modo de Lutar, Padrões Lógicos, Traçar Personalidade
- Manha: Bater carteiras, Gírias, Armas Ilegais, Rumores, Gangues, Achar Contatos, Tráfico
- Lábia: Descobrir fraquezas, Seduzir, Mentir, Enrolar
- Luta às Cegas: Ataques Surpresa, Localização por Sons, Mapear Ambiente
- Condução: Off-Road, Veículos modificados, Curvas, Paradas Súbitas, Tráfego Pesado
- Liderança: Oratória, Constrangimento, Cativar Público, Autoridade
- Segurança: Arrombamento de Cofres, Ligações Diretas, Alarmes Elétricos, Blindagens
- Furtividade: Esconder-se, Mover-se em Silêncio, Sombras, Multidões
- Sobrevivência: Rastrear, Áreas Florestais, Selvas, Armadilhas, Caça
- Arena: Encontrar Arenas, Explorar Vantagens, Identificar Perigos
- Computador: Pirataria, Programas de vírus, Recuperar dados
- Investigação: Busca, Pistas Ocultas, Revistar, Seguir
- Medicina: Cuidado de Emergência, Remédios, Transplantes de Órgãos, Tratamento de Venenos
- Mistérios: Criaturas Lendárias, Manobras Perdidas, Poderes Secretos, Rituais
- Estilos: Combos Comuns, Estilos Famosos, Estilos Perdidos, Set de Manobras

A explosão do 10 não deve ir além dos efeitos da manobra. Alguém especializado em Jump não afetará as rolagens de danos de Socos e Chutes Básicos utilizados com o Jump, e sim apenas o teste de Destreza + Esportes da manobra para se esquivar de projéteis. Ainda, caso alguém seja especializado em Psychokinetic Channeling, os dois dados de dano da manobra deverão ser rolados em separado, e apenas eles terão a explosão do 10 (se a Absorção for alta e apenas um dado ou dois dados de dano forem rolados, role-os com a explosão dos 10). Em casos como o Elemental Skin do Fogo, seu dano ao ser atingido terá a explosão do 10, mas o +1 em socos, chutes e apresamentos será um dado em separado rolando com o efeito da Especialização.

Isso inclui também o seu dano: diferente do que ocorre com Atributos e Habilidades, o personagem nunca poderá ter mais sucessos que o total de sua parada de dados. Por exemplo: se Guile joga 10 dados de dano em seu Flash Kick, e tira 7 sucessos, sendo quatro dados rolados 10, e o grupo de jogo está usando a Regra Aprimorada, todos esses 10 representam sucessos dobrados. O seu dano, portanto, iria a 11. Mas como a parada foi de 10 dados, esse é o teto para sua rolagem de dano. Então ele causa 10 pontos de dano em seu oponente. Ser especialista, com essa regra alternativa, significará apenas uma chance maior de ter um dano consistente, mas nunca poderá ultrapassar o total da parada.

Para manobras que não possuem rolagens de dados, não é interessante se especializar, pois não haverá situações para aproveitar o benefício, como Toughskin ou Regeneration.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

ANALISTA DE DESEMPENHO!

Georges Saint Pierre é um grande campeão de MMA. Por muito tempo foi considerado o maior meio médio de todos os tempos, posição hoje ameaçada pelo também incrível Kamaru Usman. St. Pierre é muito prendado, de fato, mas também é um grande estudioso das lutas e um lutador bastante racional.

Certa vez, [em um podcast](#), ele contou que tinha um analista de desempenho, algo comum em grandes esportes, mas raro nos primórdios do MMA. Esse colega conseguia gravações das lutas de todos os lutadores para analisá-las.

St. Pierre ia fazer uma luta contra B. J. Penn e montou uma estratégia acreditando que era mais rápido. Mas ele não era. O seu analista de desempenho contava os frames do tempo de reação dos lutadores, e disse que não só B. J. Penn era mais rápido que ele, mas Lyoto Machida também era. Com isso, St. Pierre refez seu plano de jogo e venceu a luta.

Esse é um tipo de staff muito interessante, que encaixa nas mecânicas de Street Fighter RPG, e pode adicionar muito às crônicas. O quadro ao lado orientará como fazê-lo.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



ANALISTA DE DESEMPENHO!

Esse membro de staff possui a função de analisar o desempenho do lutador e de seus oponentes, apontando pontos fortes e fracos. Ele usa de todos os recursos disponíveis, especialmente vídeos, para coletar dados sobre os oponentes e municiar o lutador.

Ele funciona da seguinte forma: antes da luta começar, o jogador pode rolar a Glória permanente de seu oponente. Isso representa a facilidade de acesso a informações sobre ele e lutas gravadas; quanto mais Glória o oponente tiver, maior é a chance do membro de staff e do lutador terem analisado suas lutas no passado.

Com um sucesso, ele descobre sua Destreza. Com dois, seu Raciocínio. Com três, sua Percepção. Cada sucesso acima de três permitirá saber mais algum Atributo à escolha do jogador.

Para lutas marcadas, o jogador poderá realizar esse teste de forma antecipada. Isso permitirá se preparar aprendendo alguma nova Manobra Especial ou um combo que seja uma boa arma contra um oponente que tenha reações mais rápidas e outras qualidades.

Caso o teste resulte em pelo menos três sucessos, há um efeito adicional: o staff conseguiu vídeos suficientes para que o lutador tenha analisado o oponente a fundo, e possa rolar Percepção + Perspicácia contra ele. Cada sucesso nesse teste permitirá conhecer uma de suas Cartas de Combate, como no teste padrão.

CAMPANHAS DE DIFERENTES DURAÇÕES!

Quer rolar uma campanha partindo de personagens iniciantes e chegando ao nível de Guerreiros Mundiais, porém em arco curto, coisa de umas 10 aventuras, ou mesmo de 20 a 30? Street Fighter RPG é um jogo dos anos 90 e foi planejado para longas campanhas, com dezenas de aventuras e desenvolvimento até que os personagens cheguem às suas conclusões e possam enfrentar os generais da Shadaloo e o próprio M. Bison.

Contudo, com poucos ajustes é possível fazer aventuras de arcos curtos com uma curva mais acentuada de desenvolvimento, e esta matéria oferecerá mecânicas para isso. A presente matéria dará orientações para campanhas de três tamanhos diferentes: tradicional, mediana e arco curto.

TRADICIONAL

Esse é o tipo de campanha padrão de Street Fighter, com geralmente uma ou duas lutas de torneios por aventura, e de 60 a 100 histórias nas quais os personagens se desenvolvem lentamente. Basta usar as regras originais para Experiência e Renome, colocando em média um combate ranqueado por história, e rolando toda a história em uma ou duas sessões de jogo. A cada história, os personagens ganharão, no máximo, 8 ou 13 pontos de experiência (para uma ou duas sessões, respectivamente).

MEDIANA

Se a campanha tradicional tem pelo menos 60 histórias, uma campanha mediana tem metade disso, resolvendo-se em cerca de 30 histórias. Assim, é preciso acelerar as coisas, tanto no ganho de experiência, quanto na quantidade de lutas ranqueadas por aventura, e no ganho de Renome. Utilize as regras a seguir:

- **Renome:** não é mais preciso passar uma história inteira com os 10 pontos temporários para ganhar o permanente. Ao fim de cada história, quem tiver os 10 temporários pode trocar por um permanente.



- **Lutas ranqueadas por história:** o ideal é que haja no mínimo duas lutas ranqueadas por história. Assim, ao fim de 30 histórias, os personagens terão 60 lutas em seu cartel e poderão confrontar os Guerreiros Mundiais.
- **Experiência:** ao fim das 30 histórias, é preciso que os jogadores tenham em média 500 pontos de experiência, o que possibilitará que confrontem os Guerreiros Mundiais com alguma chance, e a crônica se encaminhe para o final. Assim, deve haver em média 16 pontos de experiência por história, tendo de 2 a 3 capítulos em cada aventura (o que possibilitará um máximo entre 13 e 18 xp). Se preferir, realize as histórias em única sessão, e duplique o valor das categorias de experiência do livro, podendo totalizar até 16 xp, no máximo. Ou ainda, caso prefira nivelar os personagens jogadores, dê 16 xp automáticos para cada um deles ao fim da história (podendo reduzir de um a três pontos caso não tenham tido sucesso, ido bem em um torneio ou sido engenhosos).

ARCO CURTO

Um arco curto tem entre 10 e 15 histórias com grande intensidade que permitem que os personagens evoluam do Posto 1 até o de Guerreiros Mundiais. Nesse tipo de campanha, o Renome cresce rapidamente, assim como as estatísticas dos personagens e o seu cartel de lutas.

- **Renome:** o Renome permanente será ganho ao fim de cada cena, desde que o personagem tenha os 10 pontos temporários em seu encerramento.
- **Lutas ranqueadas por história:** essas campanhas são intensas, e têm em média 5 lutas ranqueadas por história. Os torneios sempre têm várias fases e oponentes, e caso isso não aconteça, os lutadores são desafiados por outros street fighters em cenas nas ruas e em meio a suas investigações e outras tarefas. Assim, em 12 histórias eles terão pelo menos 60 lutas ranqueadas.
- **Experiência:** a evolução é intensa, e os personagens devem ganhar entre 40 e 50 pontos de experiência por história. Se suas histórias possuem em média 4 ou 5 cenas, você pode distribuir a experiência conforme o livro básico orienta ao fim de cada uma delas, oferecendo pontos dobrados para cada categoria, de modo que toda cena torne possível ganhar até 10 pontos de experiência. Ou, caso prefira nivelar os personagens jogadores, dê 40 xp para cada um deles ao fim da história (podendo reduzir de um a três pontos caso não tenham tido sucesso, ido bem em um torneio ou sido engenhosos).

LIBERA GERAL!

Ou: sendo mais permissivo com os estilos

Os estilos de luta são as classes de personagem de Street Fighter RPG. Eles direcionam a evolução do personagem e seu set de manobras. Quando se escolhe um estilo, já se tem uma ideia do tipo de personagem que se quer ter em alto nível, embora haja margem para fazer mudanças no caminho e escolher outras manobras.

Os estilos em SFRPG (especialmente no livro básico e no Secrets of Shadoloo/Dragão Brasil #90) emulam as builds dos personagens de Super Street Fighter 2, com alguma abertura para coisas diferentes (como pegar Capoeira e montar algo como o Eddy Gordo, de Tekken, o que não é tão difícil – Musical Accompaniment, Tumbling Attack, Backflip Kick, Handstand Kick, Foot Sweep e Thigh Press já dão conta do recado).

Street Fighter ganhou novos personagens e jogabilidades desde então, e pode haver dificuldade em emular alguns tipos de guerreiros (como Dudley, boxeador com seu “Dragon Punch”). Isso pode ser feito de várias formas, e este artigo dará três ideias de como lidar com a situação.



- Criando novas manobras: Esse é o caminho mais simples, e incentivado pelo livro básico. Se o seu estilo não pode comprar uma manobra, desenvolva uma semelhante. Claro, ela não poderá ser idêntica (Hyper Fist e Hundred Hand Slap são diferentes em pré-requisitos e modificadores por um motivo), mas poderá ser parecida. Um exemplo é o Jet Uppercut, de Dudley, no [Tempos de Glória](#); ele é mais rápido que o Dragon Punch, mas causa um ponto de dano a menos, se move menos e não empurra para trás.
- Modificando as listas dos estilos: Esse caminho também é simples, e permite representar qualquer estilo real ou fictício usando os estilos existentes. Trata-se de uma recomendação oficial, trazida no suplemento Contenders, e consiste em pegar um estilo próximo e fazer ligeiras modificações, como pegar Kickboxing Ocidental e simular Karatê Kyokushin. Foi o caminho adotado para representar dezenas de estilos no [Tempos de Glória](#) e na adaptação de [King of Fighters](#).
- Trocando de estilo: Street Fighter nunca proibiu trocar de estilo, apontando que isso apenas dificulta atingir as melhores manobras (conforme o livro básico), mas oferecendo a possibilidade (The Perfect Warrior), embora não tenha trazido regras para isso. A mecânica para troca de estilos apresentada no Punho do Guerreiro #19 pode ser útil quando o lutador deseja uma manobra impossível para ele, encontra um mestre para treiná-lo, e está disposto a mudar sua forma de lutar, um plot bastante comum em histórias de artes marciais.

ERIC “MUSASHI” SOUZA

AVENTURAS!

IDEIAS DE AVENTURAS!

Esta seção traz algumas ideias de aventuras de forma resumida, já divididas em cenas, baseadas nos animes de Street Fighter. A proposta é facilitar para os grupos, que poderão adequá-las a seus personagens e tons de narrativa, por isso os textos serão simples, como roteiros.

O filme de Fei Long

Cena 1: Em Hong Kong, os lutadores têm a chance de ser figurantes em um filme de Fei Long. Ele descobre que são street fighters e resolve fazer ação de alto nível, numa luta real contra os membros do time (se o time for de posto alto, ele pode escolher apenas dois rivais, ou mesmo um, se o time estiver em fim de campanha). A luta é intensa, mas é parada antes de Fei Long ser nocauteado ou acabar com o time, pois o diretor teme por sua integridade. Ainda assim, o time faz amizade com ele, que os convida para um treino em sua academia.

Cena 2: Quando o time chega à academia, Fei Long ainda não chegou. Então o local é atacado por criminosos, e o time deve lutar duramente para defendê-lo. Fei Long chega apenas após o fim do combate, para agradecer o time ou para ajudá-los, caso estejam em apuros. Ele agradece, mas deve investigar quem armou o ataque e quer acabar com ele, e dá ao time a opção de ajudá-lo com isso. Se o time aceitar, ganhará um Contato importante; se recusar, Fei Long agradece pelo que fizeram, mas o time ainda correrá perigo (veja a próxima cena).



Cena 3: A investigação os leva às Tríades, que não querem que Fei Long siga como expoente no circuito e treinando bons lutadores em vários postos. Como o time o ajudou, faz parte de seus alvos agora. Caso não estejam com Fei Long, serão atacados, e precisarão se unir a ele de um jeito ou de outro.

Cena 4: O desfecho da aventura é um ataque direto à base dos inimigos, em uma torre bem guardada. A cada andar, há inimigos e desafios, e no último deles o time precisa enfrentar seus campeões, lutando ao lado de Fei Long.

Armadilha na Tailândia

Cena 1: Os lutadores estão na Tailândia para um torneio, mas há problemas no aeroporto. Após um estranho esbarrar em um deles, a polícia prende o personagem por estar carregando ópio. O time tenta perseguir o estranho, mas ele escapa, deixando pistas.

Cena 2: Na prisão, o lutador é surrado, e após demonstrar fibra, é colocado para lutar num torneio mortal. Fora da prisão, o time segue pistas de uma organização que trafica ópio, a Ashura, e entra numa perseguição automobilística com os suspeitos, chegando a um galpão abandonado bem protegido.

Cena 3: Na prisão, se o lutador foi derrotado, ele retorna às surras. Se chegar até a final, ele enfrentará o campeão da prisão, um lutador de muay thai de posto alto. Caso o vença, o campeão contará sua história, de que foi encriminado pela Ashura por não querer entregar uma luta. No galpão, o time poderá bolar um plano para entrar ou contatar a polícia; de todo modo, eles precisarão ter sucesso, ou seu amigo não sairá da prisão, podendo prolongar o problema para outras aventuras.

Cena 4: Se capturados os bandidos, tanto o lutador incriminado injustamente quanto o campeão da prisão serão inocentados, e o time terá feito um grande aliado, discípulo de Sagat e antigo campeão local de muay thai.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



MANOBRA DO MÊS



GROUND ROLL!

Pré-requisitos: Esportes •••, Kippup

Pontos de Poder: Qualquer estilo 1

Após aprender a saltar ligeiro para ficar de pé quando derrubado, o lutador aprimora seu treino e consegue rolar no chão, encerrando sua queda em outro lugar, à sua escolha. É uma manobra tática, especialmente quando o oponente está colocando pressão ou arremessa o lutador para longe.

Sistema: Assim como o Kippup, o Ground Roll é automático. Sempre que o personagem é derrubado, ele pode utilizar o movimento desta manobra, encerrando seu turno na posição preferida, conforme o seu movimento permitir. Por exemplo: Ryu arremessa Ken com seu Throw a 5 hexágonos de distância. Ken possui Esportes 4. Então utiliza seu Ground Roll para se mover 2 hexágonos, encerrando seu turno a 3 hexágonos de Ryu. O personagem pagará normalmente a penalidade do knockdown, caso já tenha executado sua ação no turno (-1, já que ele deve ter Kippup para comprar Ground Roll).

Custo: Nenhum

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: Veja descrição acima

Movimento: -2

ERIC "MUSASHI" SOUZA

LENDAS DO CIRCUITO

Targueta

Júlio César Targueta se expressa pela arte desde que pode se lembrar. Ele adquiriu suas duas maiores paixões desde muito jovem: a atuação e o wrestling. Assim, ele passou a levar a vida como artista de rua, e também começou a treinar wrestling na Federação Internacional de Luta Livre (FILL).

Targueta, nos eventos de wrestling, assume a identidade de Miyamoto, representando um guerreiro oriental e utilizando roupas militares e uma máscara de caveira. A principal característica de seu estilo de luta é de aguentar muitos golpes, para virar a luta quando menos se espera.

Recentemente, Targueta ingressou no circuito Street Fighter. Trata-se de uma forma de se testar, mas também de outra oportunidade de renda para seu filho pequeno. Ele espera que as vitórias no circuito elevem o wrestling como arte marcial respeitada.



Jogando com Targueta: Você tem o espírito leve. Gosta de levar a vida com o que o hoje tem para lhe oferecer. Faz arte de rua, e pratica wrestling como forma de expressar o seu viés artístico. O circuito Street Fighter é uma oportunidade de testar suas habilidades, e ali você é muito competitivo. Mas quando a luta termina, e a comemoração da vitória ou o lamento da derrota passam, você retorna a ser aquela pessoa leve rapidamente.

Aparência: Targueta possui estatura mediana, e longos cabelos negros. Ele se veste com roupas coloridas, e tende a atrair a atenção por onde passa. Para os combates, ele usa roupas militares e uma máscara de caveira, assumindo seu personagem Miyamoto.

Esta ficha é uma homenagem a Júlio César Targueta, ator, praticante de wrestling e jogador de Street Fighter RPG nas horas vagas. Camarada muito divertido e solícito, interagia bastante no grupo e participou ativamente dos Circuitos Online. Quando fomos ao encontro do mais forte, certamente esbarramos em Targueta. Vá em paz, campeão!

DAVI CAMPINO, ERIC "MUSASHI" SOUZA & INGO MÜLLER

TARQUETA!

Estilo: Luta Livre

Escola: Federação Internacional de Luta Livre

Conceito: Ator

Assinatura: Faz acrobacias

Força ••

Destreza ••••

Vigor ••••

Carisma ••••

Manipulação •••

Aparência ••

Percepção ••••

Inteligência ••

Raciocínio ••••

Prontidão ••

Interrogação

Intimidação •

Perspicácia ••

Manha ••

Lábia ••

Luta às Cegas •

Condução

Liderança ••

Segurança

Furtividade •

Sobrevivência

Arena ••

Computador •

Investigação

Medicina •

Mistérios •

Estilos ••

Aliados ••

Arena ••

Contatos •

Soco ••

Chute ••

Bloqueio •

Apresamento ••

Esportes •

Foco

Glória ••

Chi •

□

Honra •

Força de Vontade •••••

□ □ □ □ □ □

Saúde ••••••••••

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Combos: Nenhum

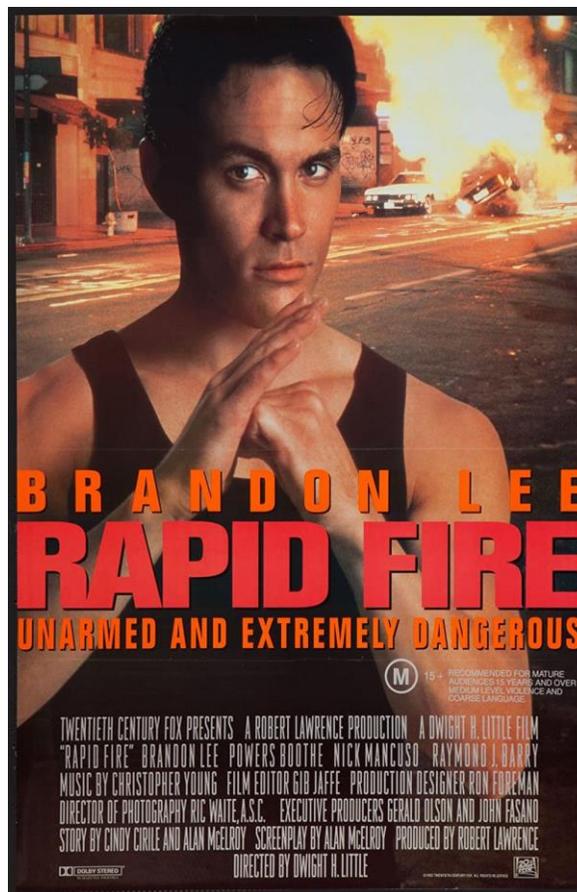
Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	6	3	1	
Strong	4	5	1	
Fierce	3	7	0	
Short	5	4	1	
Forward	4	6	0	
Roundhouse	2	8	0	
Apresamento	4	4	1	
Bloqueio	8	-	-	
Movimento	7	-	4	
Slide Kick	3	7	2	Knockdown
Brain Cracker	4	6	Um	Apresamento Sustentado
Suplex	4	6	Um	Apresamento, knockdown
Pin	3	6/4	2/0	Apresamento Sustentado, 1 FV, alvo caído ou dizzy

RAJADA DE FOGO!

FILME: RAJADA DE FOGO & JAKE LO!

Brandon Lee interpreta Jake Lo em Rajada de Fogo (Rapid Fire), um filme de ação americano de 1992 dirigido por Dwight H. Little. Também estrelado por Powers Boothe, Nick Mancuso, Kate Hodge, Tzi Ma, e a lenda cult Al Leong. Lançado nos EUA em 21 de agosto de 1992. Embora não tenha sido um grande sucesso, o filme foi rentável e Lee teria conversado com a 20th Century Fox sobre fazer Rapid Fire 2, que também teria estrelado Angela Bassett. Após a trágica morte de Brandon, o projeto passou por mudanças e acabou fazendo parte do grande filme Duro de Matar 3.

Rapid Fire é um dos meus filmes favoritos de arte marcial, mas em muitos aspectos, é um filme de ação de artes marciais clichê dos anos 90. Felizmente pelo tipo de filme que é, ele é bem feito, com bons atores fazendo muito com personagens simples, e crucialmente tem uma excelente coreografia de luta. Um dos temas da história é o das relações pai-filho, assim como o próprio filme, não sendo surpresa, dado o legado que Brandon estava seguindo; por exemplo, o personagem de Bruce Lee no Jogo da Morte (1978) chamava-se Billy Lo. Talvez com um pouco mais de tempo, dinheiro e direção, este clássico cult pudesse ter um apelo mais amplo, sendo até classificado como um grande filme. Eu usei aspectos do Rapid Fire em alguns de meus jogos SFRPG, e talvez você possa ser inspirado por esta joia imperfeita. Detalhar completamente o filme demoraria muito tempo, por isso, alguma familiaridade é assumida para esta adaptação. Esta é a parte 1, e a próxima edição terá ganchos de aventura, locais e personagens.



A História de Jake & Plot do Filme

O filme começa na Tailândia com o chefe mafioso Antonio Serrano visitando Kinman Tau, um traficante internacional de drogas. Serrano exige uma parte dos negócios de Tau, alegando que desde que ele ajudou Tau a ter sucesso, Tau lhe deve. Tau está bravo, tem uma luta de bastão com dois de seus homens, então diz a Serrano "Não peça o que você não pode levar".

Algum tempo depois, vemos Kinman Tau em um navio, encontrando-se com seu distribuidor Carl Chang.

Jake nasceu e foi criado nos EUA, em uma família sino-americana. O pai de Jake, John Lo, trabalhou para a inteligência militar americana, além disso, um de seus papéis foi o de instrutor de artes marciais, ensinando muitos estilos: Wing Chun, Kung Fu, Muay Thai, então Jake, naturalmente, acaba com uma mistura de Jeet Kune Do. O pai de Jake recebeu a Medalha de Honra, ele ensinava sessões em Langley duas vezes por ano, mas o resto de sua carreira é confidencial. Ele foi ligado à embaixada dos EUA em Pequim; em 1989, Jake testemunhou a morte de seu pai na Praça Tiananmen, em Pequim. Jake retornou a Los Angeles e matriculou-se como Acadêmico de Arte na Faculdade Ocidental. Jake ficou cansado da política após a morte de seu pai.

Algum tempo depois, Jake fica chocado ao descobrir que o modelo de sua classe artística o havia atraído para um partido de ativistas pró-democracia chineses. Enquanto lá, ele testemunha Serrano matando o patrocinador do partido, Carl Chang, que era um associado da Tau. Jake tenta fugir freneticamente enquanto Serrano e seus homens tentam matá-lo. Jake rapidamente desarma e derruba muitos deles, então Jake escapa. Agentes federais e policiais chegam e prendem Jake. Durante o interrogatório, Jake tenta explicar que estava apenas tentando sobreviver e não estava envolvido. Jake esboça o assassino, o agente Frank Stewart fica animado, já que Jake viu Serrano cometer o assassinato, esta é a ruptura que eles precisam para derrubar Serrano! O FBI chantageia Jake para vir a Chicago para testemunhar contra Serrano. Eles prometem mantê-lo seguro em custódia protetora.

Quando vários dos agentes do esconderijo se revelam corruptos, Jake tem que lutar mais uma vez por sua vida. Depois de algumas lutas desesperadas usando armas improvisadas, Jake consegue escapar pela janela. Infelizmente, um jovem detetive policial chamado Karla Withers para Jake apontando sua arma, mas quando mais policiais aparecem, com mais agentes corruptos do FBI, Jake usa a distração para desarmar Karla e momentaneamente usá-la como refém antes de fugir.

Jake liga para o agente Frank Stewart para se encontrarem, explicar a confusão e limpar seu nome, mas no encontro, os bandidos de Serrano quase matam Jake. Felizmente para Jake, o tenente Mace Ryan tinha uma escuta em Serrano, então ele chega a tempo de ajudar Jake a fugir de seus perseguidores. Mais tarde, Ryan revela que ele estava perseguindo Tau há 10 anos. Acontece também que Ryan trabalha na mesma unidade que Karla Withers.

Ryan diz que limpará o nome de Jake, se Jake estiver disposto a ajudar Ryan a explorar as ligações do FBI de Serrano e obter informações sobre o próximo carregamento de Tau. Depois de visitar o agente Frank Stewart, Ryan e Jake colocaram uma operação em funcionamento, com Jake como isca. Mais tarde, no restaurante de Serrano as coisas dão errado, Serrano mata Frank, o plano de fuga está arruinado e Jake tem que lutar mais uma vez por sua vida.

Parece que todos no restaurante, exceto Jake e Serrano, foram mortos, além de muitos policiais de fora terem sido baleados. Depois do 'sucesso', Ryan revela a Jake que o envolvimento de Jake não tinha sido necessário, o nome de Jake já estava limpo, então Jake dá um soco em Ryan.

Mais tarde Karla mostra a Jake o arquivo militar de seu pai, para que Jake pudesse descobrir por que ele tinha estado na Praça Tiananmen. O arquivo é esparso nos detalhes, levando à conclusão de que ele tinha estado na praça porque acreditava que estava fazendo a coisa certa. Jake e Karla discutem um pouco, depois fazem sexo em seu apartamento; mal tinham passado algum tempo juntos, mas tem sido uma época estressante e é um filme de ação dos anos 90... Estranhamente, o fazer amor é misturado com cenas de Minh, um dos assassinos de Tau, que vai matar Serrano na prisão, o que foi uma escolha de edição...



Na manhã seguinte, Ryan vai ver Karla e lhe diz que Serrano foi assassinado. Ryan diz que havia revistado o grande negócio de lavanderia de Tau, mas não encontrou nada. Depois Ryan ao menos admite que está feliz por não ter feito com que Jake fosse morto. Enquanto a equipe de Ryan encerra sua operação, Jake e Karla chegam, depois ajudam Ryan a elaborar um plano: Jake irá infiltrar-se na lavanderia em escala industrial de Tau. Uma vez na lavanderia do tamanho da fábrica, a equipe vê Tau chegando, Jake se junta aos trabalhadores da lavanderia e aprende como funciona a operação de contrabando de drogas de Tau. Ryan e Karla são capturados pelos homens de Tau. Enquanto Tau ameaça matar Ryan e Karla, Jake os resgata. Tau foge e muita briga com capangas ocorre, Ryan é baleado. Jake luta com mais capangas, depois realizada uma briga cinematográfica com o assassino Minh.

Jake consegue alcançar Tau, que havia priorizado o dinheiro em detrimento da fuga. Eles lutam no icônico Train Loop de Chicago; Jake consegue sobreviver eletrocutando Tau, Tau é então morto por um trem. Jake volta para a lavanderia que está em chamas e resgata Ryan da fábrica. Como os vários serviços de emergência estão agora no local, Karla e Jake se juntam a Ryan na ambulância e isso é o desfecho.

Incrível ação sólida, boa atuação, algumas lutas épicas, muitas referências a grandes filmes, tudo combinado para elevar este filme para além de sua premissa clichê. Brandon foi um ator líder fantástico!

RICHARD BAT BREWSTER

Jake Lo

A história inicial de Jake é apresentada no resumo do filme *Rajada de Fogo*. Após os eventos do filme, com o nome de Jake sendo limpo, ele tem muito a processar. Jake continua seus estudos de arte e sua relação com Karla vai bem durante um mês. Sem surpresas, o envolvimento de Jake em derrubar dois grandes grupos criminosos não passa despercebido e Jake é abordado por todos os tipos de pessoas que querem ganhar dinheiro com sua fama. A contagem de corpos era muito alta e com muitas testemunhas para que seu nome fosse mantido em segredo. Sejam jornalistas, promotores de lutas, policiais, advogados prometendo conseguir dinheiro para Jake, políticos visando Jake ou tentando conseguir seu endosso, as coisas se tornam cada vez mais difíceis para ele. Jake desiste da faculdade e seu relacionamento com Karla é colocado sob imenso estresse.

As coisas se complicam com o envolvimento de Jake em lutas organizadas, incluindo algumas brigas não sancionadas, e Karla continua trabalhando para a polícia, de modo que seu estresse aumenta. Ambas se espiralam em direções diferentes e, alguns meses depois, se separam.

Frustrado com as coisas e sem foco, Jake mergulha profundamente no mundo das lutas de rua. Para ajudar a lidar com logística e jornalistas, Jake se une à gerente Eleanor R. Cox. Eleanor convence Jake a incluir sua arte na promoção de suas lutas. Depois de algum sucesso, ela faz Jake voltar para a faculdade. Com algum dinheiro decente vindo das vendas de arte, Joe Zaloom torna-se o médico regular de Jake e François Chau seu guarda-costas. O guarda-costas foi uma necessidade surpreendente, já que alguns criminosos tentaram se vingar de Jake ou fazer com que ele se lançasse em uma briga, etc.



Depois da grande série inicial de vitórias de Jake, ele infelizmente perde duas lutas seguidas, mas sua equipe se mantém ao seu lado. Eleanor ajuda a lembrar Jake que embora as artes marciais possam ser treinadas sozinhas, geralmente é melhor com ajuda, e que ter um sensei fará toda a diferença à medida que a competição se torna mais difícil. Jake estende a mão para um dos antigos parceiros de treinamento de seu pai, Shaiming Lo. Com o retorno ao treinamento orientado, Jake volta aos seus caminhos vencedores, e a vida de Jake melhora.

Ele acaba no meio de outra guerra de drogas, mais uma vez ajudando Mace Ryan e Karla Withers, com quem ele se manteve amigo. Karla e Jake remendam as coisas, e alguns meses depois eles ficam noivos.

Jake está em uma busca para aprender Rekka Ken e ele está se aproximando. Agora ele é mais conhecido como o artista lutador, e a vida é boa, por enquanto. Jake ainda pensa se o arquivo militar de seu pai, que ele viu, era legítimo... Haveria algo mais sobre os acontecimentos que lhe foram impostos?

Jogando com Jake Lo: Jake é um jovem zangado e cansado. As coisas mudaram depois que ele sobreviveu a múltiplas tentativas de tirar sua vida. O amor o ajudou a crescer, mas sua história de lutas ainda o assombra e ele tem muito trauma emocional a superar. Recentemente as coisas melhoraram, ele está geralmente feliz, rápido em sorrir, e feliz em ajudar os outros.

Aparência: Jake é chinês-americano, tem 182cm e tem o corpo atlético de alguém que claramente se exercita muito. Um homem atraente com cabelo escuro de corte médio. Jake prefere camisetas justas, calças e calçados escuros, além de seu capuz verde da sorte. Ele fica feliz em mudar sua aparência para qualquer roupa adequada, incluindo couro de motociclista para aqueles raros momentos em que ele ainda vai dar uma volta de moto.

Arena: Jake adquiriu recentemente um armazém para guardar seus projetos de arte, mas ele também o tem usado para treinamento e como uma arena de luta. Atualmente é uma instalação básica, mas ele tem planos.

